

Trabajo fin de grado

*La máquina*

Nombre del estudiante: África Ananda Cansino Arán

Nombre del tutor: Cristina Peláez Navarrete

Curso: 2014/2015

## Índice

3 - Resumen (máx. 300 palabras) y palabras clave.

4 - Descripción detallada y razonada de la idea que fundamenta el discurso del trabajo realizado.

7 - Trabajos previos hechos en otras asignaturas que avalen el proyecto actual.

11 - Descripción detallada y razonada del proceso de investigación plástica realizado, apoyada por imágenes (incluyendo bocetos, transformaciones, fases de ejecución, etc.).

19 - Descripción del proceso de investigación teórico-conceptual realizado para la consecución del trabajo plástico, en la cual habrán de razonarse el análisis y aplicación en el proyecto de la documentación recopilada y, según el caso, de la obra de al menos 5 artistas cuya vinculación con el tema y/o lenguaje a investigar sea de relevancia.

25 - Cronograma de desarrollo de todo el proceso realizado.

26 - Presupuesto detallado de producción del trabajo plástico realizado.

27 - Aportación detallada de las referencias bibliográficas utilizadas, así como de las, en su caso, videográficas y documentales en general utilizadas.

29 - Anexo con las imágenes del trabajo acabado y sus fichas técnicas (que no computará para la contabilización del número de páginas).

## **Resumen y palabras clave**

El proyecto consiste en una novela gráfica de ficción en la que un protagonista anónimo, la única persona en una especie de complejo industrial, acciona una máquina continuamente, parando sólo para dormir, durante un período de tiempo que se sugiere infinito.

Se compone sólo de imágenes sin ningún texto, el significado y el trasfondo de la historia se dejan abiertos a la interpretación del lector.

Con un argumento sencillo, el énfasis está en representar la atmósfera del lugar, la sensación de opresión y alienación del protagonista por medio de recursos plásticos.

palabras clave: novela gráfica, cómic, ficción, narrativa

## Descripción detallada y razonada de la idea que fundamenta el discurso del trabajo realizado

De entrada, me interesaba trabajar cómic porque es un medio con el que tengo confianza, acababa de hacer un cómic sin texto para la asignatura Producción de Proyectos y quería seguir trabajando la narración completamente visual, aunque ese trabajo lo doy por concluido y quería empezar de cero con otra historia.

Como punto de partida para el trabajo cogí un relato, pero no tenía intención de hacer una adaptación al uso sino que solamente cogí el tema para tratarlo con imágenes. Una adaptación literal hubiera sido imposible o se hubiera quedado con predominio de texto, puesto que el lenguaje tan literario y subjetivo no es directamente traducible a imágenes.

Estaba buscando algo que me diera posibilidades de construir una narrativa visual, en cierta manera como por ejemplo hizo Alberto Breccia<sup>1</sup> con el *Informe sobre ciegos* de *Sobre héroes y tumbas*: aún conservando el texto original, los dibujos de Breccia se pueden tomar como una historia diferente a la novela de Sábato, la atmósfera siniestra de la novela se transforma en un desfile de demonios en la obra de Breccia.

El relato que escogí fue *Machines in the head* de Anna Kavan, parte de *Asylum Piece*<sup>2</sup>, una colección de historias

relacionadas entre sí. Anna Kavan es una escritora inglesa que escribió la mayor parte de su obra a mediados del siglo XX. Su obra es difícil de clasificar, pasa del realismo al surrealismo y al absurdo, a menudo desecha las convenciones literarias de argumento y personajes en favor de una narrativa fragmentada cercana a las técnicas de flujo de conciencia en las que retrata los



Alberto Breccia. Página de *Informe sobre ciegos*

1 BRECCIA, Alberto (1993). *Informe sobre ciegos*. Ediciones B

2 KAVAN, Anna. (1972) *Asylum Piece*. Rhys Davies and R.B. Marriott.



pensamientos del narrador, a menudo paranoicos y enfermizos, en discordia con el resto del mundo. Durante la mayor parte de su vida fue adicta a la heroína y estuvo interna en varios hospitales psiquiátricos.<sup>3</sup>

En *Asylum Piece* hay mucho de autobiografía, transcurriendo más o menos la mitad de las historias en hospitales psiquiátricos, mientras que otras consisten en sucesos del día a día que desatan paranoia en la narradora protagonista, o episodios alucinatorios.

Me llamó la atención esa historia en particular por ser un poco diferente al resto, conserva la ansiedad y la paranoia de la protagonista, pero la escena entera es un reflejo de ella – mientras la mayoría de historias del libro narran escenas realistas en los que la protagonista piensa que ocurre o va a ocurrir algo horrible, son casi una recolección de pensamientos paranoicos, en este fragmento el malestar de la protagonista se materializa y configura toda la situación..

El relato es un monólogo en el que el narrador pide compasión a una máquina, que le obliga a trabajar sin haberle dejado dormir. Me pareció tener potencial para desarrollar en imágenes. Si hubiera querido empezar por ejemplo desde otra historia del libro, en la que la protagonista piensa que tiene un enemigo, pero no sabe quién es, hubiera tenido que recurrir a los pensamientos subjetivos, al lenguaje. Mucho del atractivo de esas historias está en el flujo de pensamientos frenéticos, en un plano abstracto separado de la percepción sensorial inmediata que se presta a ser tratada con imágenes. En palabras de Andrei Tarkovsky<sup>4</sup>, tratando esa misma problemática común al cine y al cómic

One of the most important limitations of cinema, if you like, is the fact that the image can only be realised in factual, natural forms of visible and audible life. A picture has to be naturalistic. I do not use the term here in its accepted literary connotation—as associated, for instance, with Zola; what I mean is that we perceive the form of the filmic image through the senses. What then, you may ask, of the author's fantasies, what of the interior world of the individual imagination, how is it possible to reproduce what a person sees within himself, all his dreams, both sleeping and waking? . . . It is possible, provided that dreams on the screen are made up of exactly these same observed, natural forms of life.

La alienación del protagonista de la historia se refleja fuera de sus pensamientos en ese fragmento alucinatorio, en una máquina que controla su vida y lo separa del mundo.

---

3 FREEMAN, Hannah. *Ice by Anna Kavan*. Artículo en The Guardian  
<http://www.theguardian.com/books/2011/dec/21/ice-anna-kavan-winter-reads>

4 TARKOVSKY, Andrei (1984) *Sculpting in time*. University of Texas Press

El retrato de ese estado mental a través de imágenes es el punto de partida para el proyecto y establece el tono oscuro de la obra.

También me interesaba la ambigüedad del relato, el potencial de ser interpretado de diferentes formas y de que el lector pueda encontrar en él alegorías.

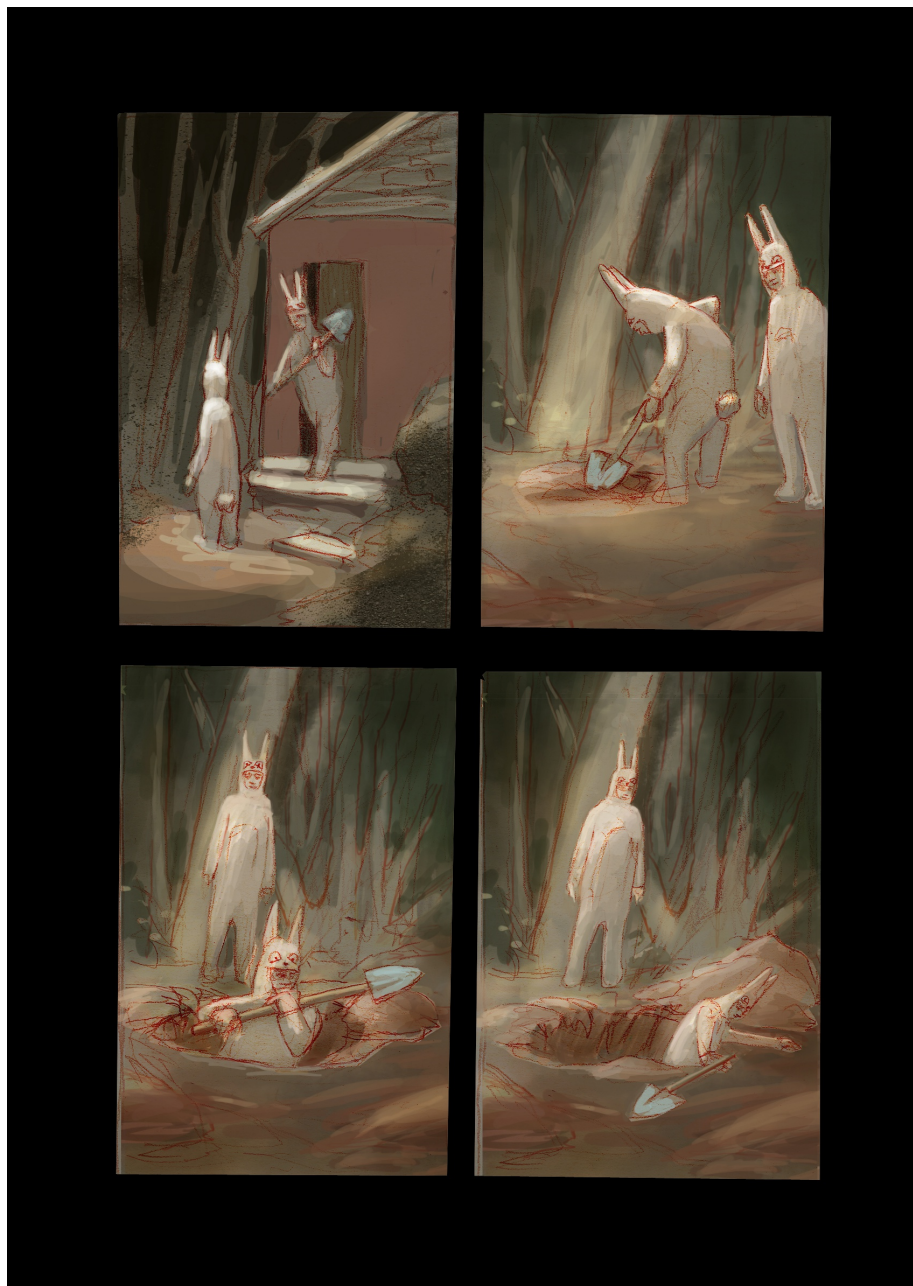
En mi trabajo la narración se lleva a cabo sin texto, con lo que mucho de la historia también queda abierta. Una narración sin texto exige siempre implicación del lector. *Closure*, un término popularizado por Scott Mccloud<sup>5</sup>, es la idea de que entre una imagen y otra el lector se ve obligado a rellenar el hueco, a imaginar lo que ocurre entre ellas. La experiencia personal del lector influye en el significado que infiere de la imagen, que no está tan fijado como el significado de una palabra y la lectura se lleva a cabo de forma más fluida, buscando asociaciones entre las imágenes. Cuando el material no es del todo explícito, diferentes lectores pueden llegar a conclusiones distintas sobre lo que ocurre en la narración.

---

5 MCCLOUD, Scott (1993) *Understanding comics*. Ed. Tundra

### **Trabajos previos hechos en otras asignaturas que avalen el proyecto actual.**

En Producción de proyectos realicé también un cómic sin texto. Tiene puntos en común con mi trabajo de TFG, en la forma de narrar la historia, lineal pero dejando ambigüedades y cosas sin concretar a la imaginación del lector, aunque el estilo visual era diferente. Era bastante colorido, contrastaba con la historia en la que un personaje enterraba vivo a otro, y los personajes llevando disfraces de conejo lo hacían todo un tanto más extraño.





Anteriormente en la facultad había trabajado más pintura o grabado. Aunque sean medios diferentes, el trabajo de fin de grado lo hice en digital, hago uso de las mismas competencias a la hora de componer una imagen, tratar la luz y el color, etc, y el resultado final no es tan diferente cuando cambio de medio. También tiendo a ciertos temas, como el paisaje o la ruina, y estos trabajos anteriores han influenciado el aspecto visual de mi trabajo, se pueden encontrar similitudes entre grabados de sitios industriales abandonados que hice en 4º y la estética de mi TFG.





*Proyectos de 3°. Acrílico s/lienzo 130 x 97 cm*



*Proyectos de 3°. Acrílico s/lienzo 60 x 51 cm*



*Grabado (aguatinta y aguafuerte) realizado en mi estancia Erasmus en 4° en la Universidad Pedagógica de Cracovia. 60 x 40 cm*



## Descripción detallada y razonada del proceso de investigación plástica realizado, apoyada por imágenes (incluyendo bocetos, transformaciones, fases de ejecución, etc.).

A veces me topo con una obra que me gusta tanto, que si fuera a trabajar inspirándome en ella acabaría copiándome, pero con ese relato no era posible. Como dije anteriormente, se trata de un monólogo, escrito en primera persona, en el que la protagonista se queja y pide compasión de una máquina que controla su vida, también expresa sus pensamientos, salta en el tiempo y hace referencias a su infancia fuera de ese lugar. Un fragmento:

'Only let me have a little more sleep – an hour – half an hour – that's all I ask.'

What's the good of appealing to senseless machinery? The cogs are moving, the engines are slowly gaining momentum, a low humming noise is perceptible even now. How well I recognize every sound, every tremor of the laborious start. The loathsome familiarity of the routine is almost the worst part of it, intolerable and inescapable at the same time, like a sickness inside the blood. This morning it drives me to rebellion, to madness; I want to batter my head on the walls, to shatter my head with bullets, to beat the machines into pulp, into powder, along with my skull.<sup>6</sup>

Me interesa la narrativa puramente visual, sin texto, así que no hubiera podido dibujarlo directamente.

El comienzo del trabajo fue plantear una historia, imaginar la situación y ponerla en un entorno físico.

Lo primero que pensé era un lugar que tuviera las sensaciones que quería transmitir, el punto clave era lo inhumano y opresivo así que estuve mirando arquitectura, principalmente el brutalismo y la arquitectura soviética tardía. Sumado a eso intenté hacerlo más oscuro, sombras fuertes, pasillos estrecho, contrario a lo diáfano que es a veces el estilo brutalista. El diseño



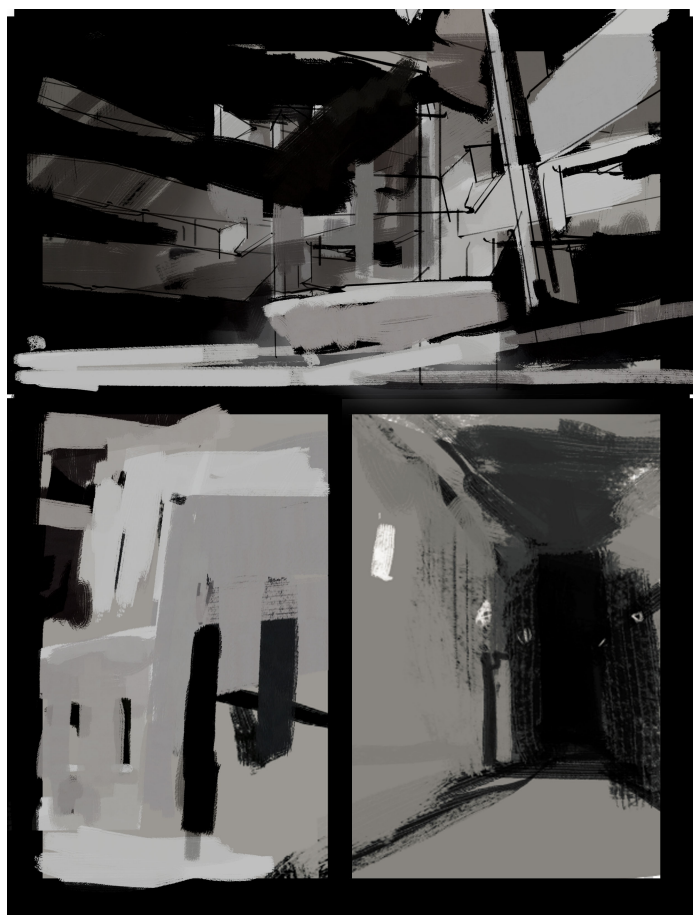
*Universidad Saint Cyril and Methodius en Skopje, Macedonia*

cilíndrico del edificio en el exterior es una referencia al panóptico, un estilo de arquitectura carcelaria.

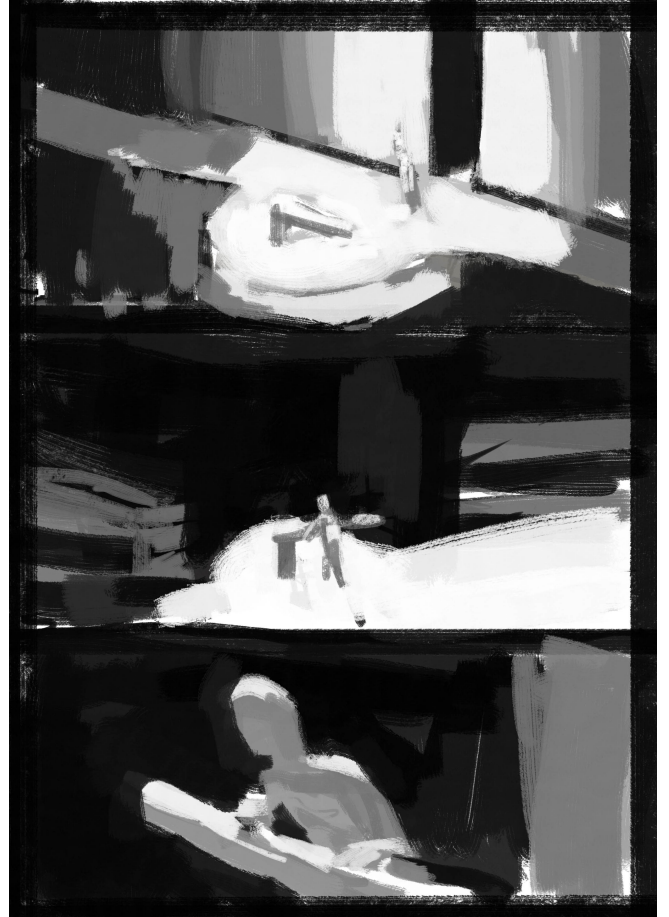
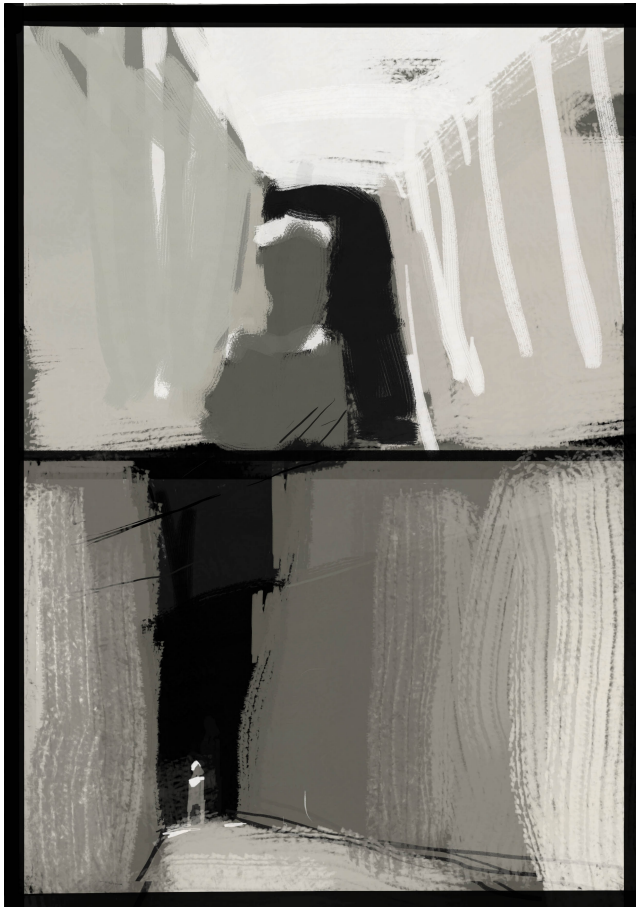
---

<sup>6</sup> KAVAN, Anna (2001). *Asylum Piece*. Peter Owens Publishers pp 116

Empecé a hacer dibujos y a formar una especie de storyboard. La forma de trabajar era intuitiva, no hice guión porque más allá de una idea aproximada de lo que sería la obra, no quería que el trabajo fuera la transcripción visual de un guión. Un guión está bien en una obra mayormente literaria, para desarrollar argumento y personajes, pero yo quería que lo visual fuera principal, que la narrativa inferida por el lector a partir de las imágenes sea el punto fuerte en vez de una historia que destacara por ideas literarias.

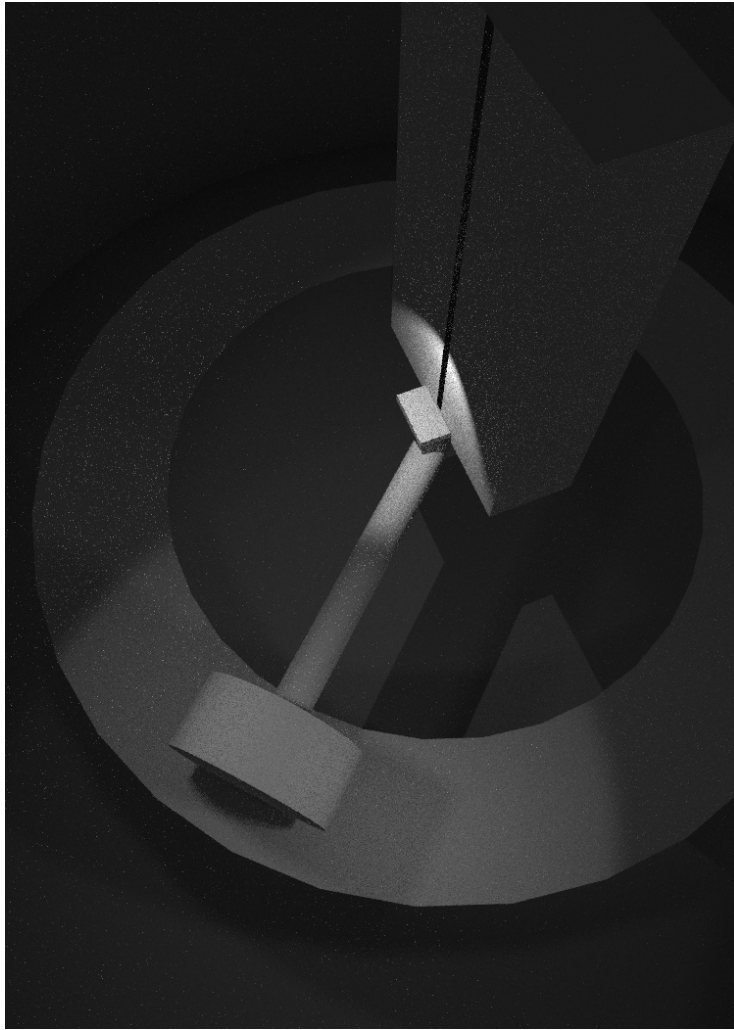






De esta manera la obra no surge de lo que marca un texto externo a ella, sino de lo que me sugerían las imágenes que iba haciendo. Dibujaba algo y pensaba en lo que podría pasar antes, o después, y en formas de dar coherencia a lo que ya tenía hecho.

Todo el trabajo lo realicé en digital por la flexibilidad y la facilidad de edición que brinda a la hora de componer. Podía reutilizar el material. También hago uso de fotografías y 3d para acelerar el proceso, por ejemplo, cuando estaba haciendo el entorno me serví de un modelo 3d y podía probar diferentes perspectivas en un segundo para los planos más panorámicos. Mi intención desde el principio era que la obra fuera a ser impresa en un libro, así que no me molesta que no exista un original.



La mayoría de mis decisiones en el dibujo y el estilo, vienen dadas por reforzar la atmósfera de opresión de la obra. Claroscuros fuertes, el tipo de luz artificial fría que se asocia con hospitales, paredes de hormigón y un entorno mayormente vacío, un énfasis en la diferencia de escala, haciendo que el personaje sea desproporcionadamente pequeño comparado con la arquitectura o al revés, se encuentre en una celda o pasadizo estrecho, etc.





Conforme iba saliendo una estructura más o menos clara de los bocetos empecé directamente en el trabajo final. Lo que tenía era un protagonista que cumplía una especie de ciclos, en los que trabajaba en una máquina, descansaba, trabajaba, descansaba, ad infinitum. Estuve barajando diversas formas de plantear esto para que tuviera un principio y un final coherente, si repetir muchas veces ese ciclo de forma idéntica, o no idéntica. Ni siquiera empecé por la primera página, sino que por la mitad, y fui expandiendo de allí. Para tomar decisiones cogía lo que ya tenía hecho y buscaba algo coherente con ello que lo completara.

El protagonista surgió un poco sin pensarlo. En el relato original el narrador en primera persona es una mujer. La silueta que puse como indicación del personaje evolucionó un poco y se convirtió en el personaje final. No quise caracterizarlo ni hacer que tuviera mucha personalidad, para que no distrajera y funcionara más como el símbolo de una persona en vez de una persona concreta.

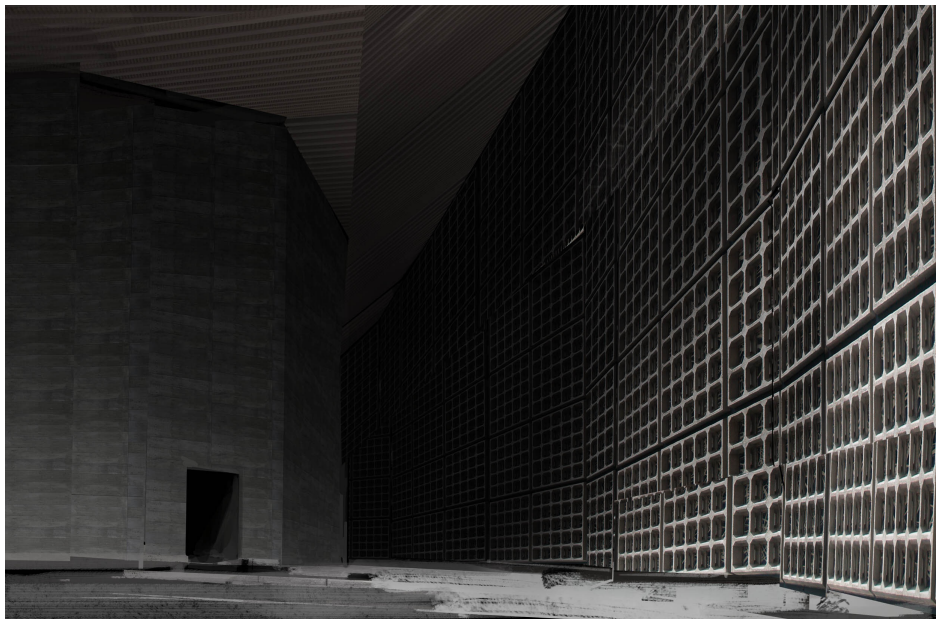
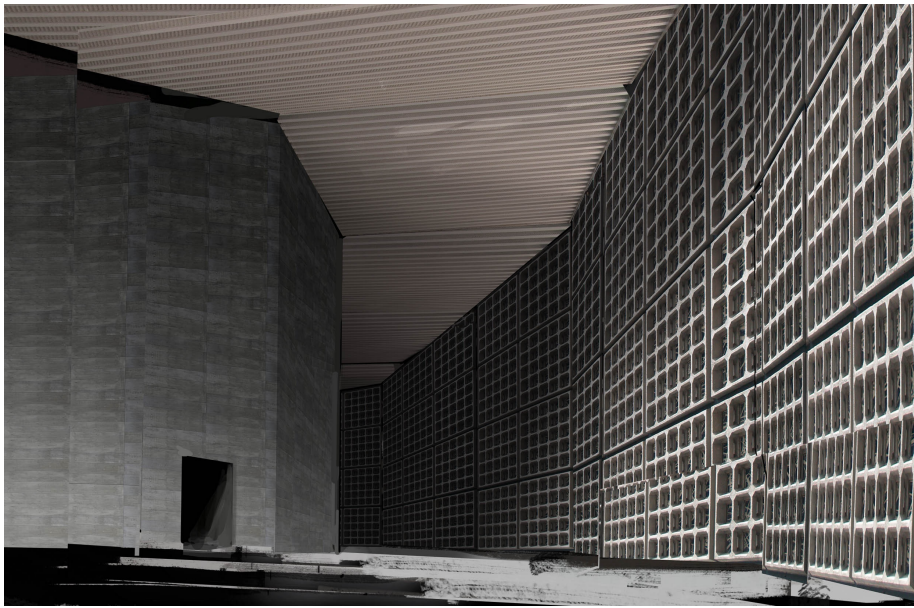
Me interesaba mucho el lugar de la historia así que pensaba explorarlo más, y hacer que cambiara ligeramente durante la narración, probablemente inspirándome por *The Cage* de Vaughn-James<sup>7</sup>, obra en la que los cambios del entorno marcan la historia. Acabé descartando esta opción porque rompía con la monotonía central a la idea de la obra. También la de repetir varias veces la misma secuencia, porque al fin y al cabo no estaba añadiendo nada y al leerlo se hacía pesado, preferí dejar la repetición insinuada, comenzando y acabando en el mismo punto. Pensé diferentes funciones que podría tener la máquina en la que trabajaba el protagonista, pero ninguna me convencía, preferí dejar un mecanismo aparentemente inútil, que daría un giro más absurdo y deprimente a toda la narración.

Mi forma de trabajar puede parecer un poco caótica, con la intención de construir rápido según la imagen a veces partía de 3d, a veces de foto, a veces de dibujo, con lo que terminaba una página y podía ser diferente estilísticamente a la anterior.



---

7 VAUGHN-JAMES, Martin (1975) *The Cage*. Coach House Press





Una vez terminado tuve que retocar todo para quitar las inconsistencias y que no hubiera cambios tan drásticos. Dejé cambios que a mi juicio no distraían, cosas como la cara del protagonista que sigue siendo diferente de una página a otra, intenté que al menos al principio se viera más joven y en mejor estado que al final y así tuviera sentido en la narración.



**Descripción del proceso de investigación teórico-conceptual realizado para la consecución del trabajo plástico, en la cual habrán de razonarse el análisis y aplicación en el proyecto de la documentación recopilada y, según el caso, de la obra de al menos 5 artistas cuya vinculación con el tema y/o lenguaje a investigar sea de relevancia.**

La idea de narrar historias en secuencias de imágenes se remonta a los comienzos de la historia de las artes gráficas, a los códices medievales, series de grabados, etc.

Pero es a principios del siglo XX cuando empiezan a publicarse 'novelas sin texto', con la intención de ser consideradas tal y no un acompañamiento o dramatización de un texto. Se suele considerar a Frans Masereel como uno de los autores más tempranos y el más decisivo en fijar los rasgos de estas 'novelas': influenciado por los grabados en madera del expresionismo alemán y por el estilo rápido y brusco que tuvo que adoptar como dibujante para periódicos



*Frans Masereel. Página de The City*

(disponía de apenas unas horas desde que salía una noticia para crear una imagen que la acompañara), empezó haciendo series de grabados sobre los desastres de la primera guerra mundial que fueron haciéndose más narrativos hasta derivar en su primera novela, *25 imágenes de la pasión de un hombre*, publicada en 1918. Gran parte del impacto de esta obra se debió a la democratización que suponía, sacando su trabajo de las galerías convencionales y llevándolo a un libro que podía leer cualquier persona, independientemente de su idioma y nivel cultural, en línea con la ideología de Masereel, quien defendía a la clase obrera y tendía a usar como protagonistas de sus trabajos a los más desfavorecidos de la sociedad.<sup>8</sup>

Masereel publicó más de 20 series de grabados narrativos sin texto durante su vida, y llamó la atención de un estudiante americano en Alemania, Lynd Ward, quien empezó a publicar este tipo de obras en Estados Unidos. Ward también usaba la técnica de grabado en madera pero tenía un estilo más trabajado y menos espontáneo que Masereel. Su primer libro *Gods' Man* trata de un artista que hace un pacto con el demonio y se hizo muy popular en América, donde los libros de

<sup>8</sup> BERONÄ, David (2003). *Wordless novels in woodcuts*. Print Quarterly Vol. 20, no. 1

Masereel y otros autores europeos de novelas en grabados como Otto Nückel estaban censurados.<sup>9</sup>

La popularidad de este tipo de obras duró poco, pero fueron influyentes en el desarrollo de cómics sin texto y con una estética más madura años después. Hay cierta controversia sobre si estas obras pueden ser consideradas cómic o no, puesto que los autores no los consideraban tal y los límites del medio no están del todo claros. Algunos críticos como David Kunzle<sup>10</sup> consideran el cómic un fenómeno social, para el que es necesario que la obra sea reproducida y distribuida, mientras que otros como Thierry Groensteen<sup>11</sup> se apoyan en características formales, como pueden ser la mezcla de texto e imágenes, la yuxtaposición de imágenes en viñetas, etc. Ambas definiciones tienen posibles refutaciones. En el primer caso es difícil de aceptar que una página original no sea un cómic mientras que su copia sí, y



Lynd Ward. *Página de Gods' Man*

esta definición se suele usar para negar el estatus de cómic a obras medievales, pero hoy en día estas obras también son reproducidas y editadas. En el segundo es fácil de encontrar obras reconocidas como cómic que no cumplan alguna característica habitual del cómic, no contengan texto, utilicen una sola imagen por página, o incluso no sean secuenciales, como por ejemplo las viñetas de periódicos, que varios autores y críticos, entre ellos Eddie Campbell<sup>12</sup>, han defendido como cómic.

Frente a esta flexibilidad de la definición hay críticos como Domingos Isabelinho<sup>13</sup> que empiezan a defender un *campo expandido del cómic*, que incluiría obras medievales, series de grabados, poesía visual y pintura influenciada por el cómic con la intención de evolucionar el medio, sacarlo de las convenciones que marcan la mayoría de obras hacia un concepto de narrativa visual más amplio que englobe obras narrativas compuestas de imágenes estáticas en general.

9 BERONÄ, David (2003). *Wordless novels in woodcuts*. Print Quarterly Vol. 20, no. 1

10 KUNZLE, David. (1973) *History of the comic strip*. University of California Press

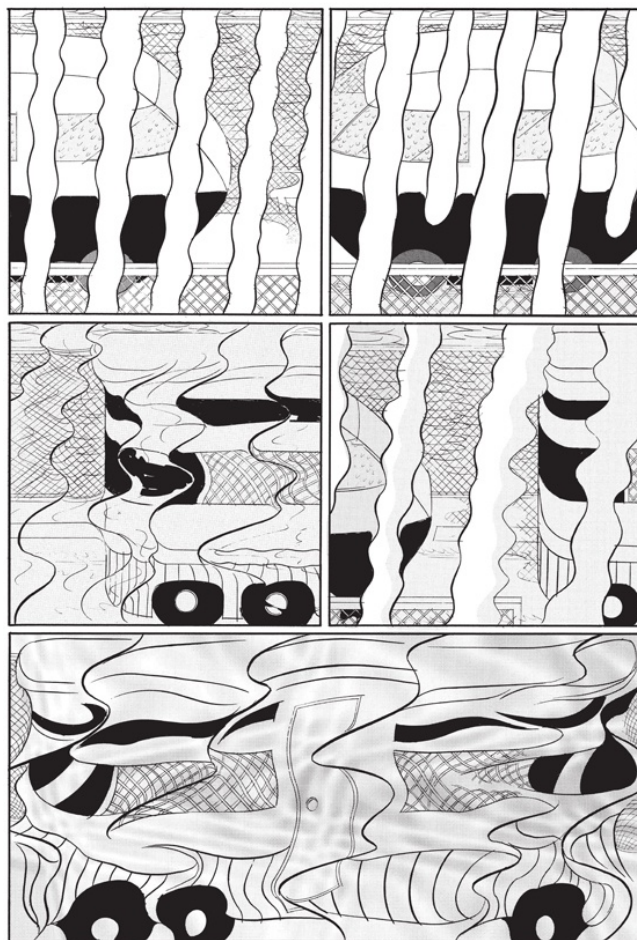
11 GROENSTEEN, Thierry. (1999). *Système de la bande dessinée*. Presses universitaires de France.

12 CAMPBELL, Eddie (2006) *Things* Artículo de blog. <http://eddiecampbell.blogspot.com/2006/12/things.html>

13 ISABELINHO, Domingos (2011). *Comics' expanded field and other pet peeves*. The Hooded Utilitarian



Dentro del panorama actual hay autores que reivindican el cómic como literatura, o que dan prioridad al texto, narrando la historia con palabras y dejando las imágenes como acompañamiento. A este enfoque pertenecen la enorme mayoría de trabajos catalogados como 'novela gráfica', término popularizado por Will Eisner, quien intentaba legitimar los cómics separándolos de su historia como un medio infantil o vulgar, poniendo la etiqueta de novela gráfica a obras que trataban temas más serios como la autobiografía o el reportaje de guerra y queriendo clasificarlas dentro de la literatura para adultos.<sup>14</sup> En contraste con ellos, hay otros autores más cercanos a las artes visuales, como pueden ser Yuichi Yokoyama o Andrei Molotiu.



Yuichi Yokoyama. *Página de Viaje*.

Yuichi Yokoyama, en *Viaje*<sup>15</sup>, una obra sin texto, deja de lado las cuestiones de argumento, personajes o diálogo, y se centra en abstraer visualmente fenómenos sensoriales. La historia es resumible a varios hombres viajando en un tren, y cualquier detalle microscópico de ese viaje cobra importancia en la narración, sucesos como el vaho y las gotas de lluvia desplazándose por las ventanas, o la acción que realizan los viajeros al comprar un billete y pasarlo por las máquinas se describen meticulosamente.

Andrei Molotiu es el editor de la antología *Abstract Comics*<sup>16</sup> y uno de los principales impulsores de la abstracción en el cómic. Algunos de los cómics en la antología son fáciles de leer sin ser fáciles de interpretar, pese a ser completamente no figurativos. Son obras en las que una mancha, una línea o forma, se mueven o interactúan entre sí.

14 Biografía de Will Eisner en su página oficial <http://www.willeisner.com/biography/6-rise-of-the-graphic-novel.html>

15 YOKOYAMA, Yuichi (2010). *Viaje*. Editorial Apa Apa

16 MOLOTIU, Andrei (editor) (2009) *Abstract Comics*. Fantagraphics

Algunos autores o críticos de cómic defienden la decisión de centrarse en la imagen, frente a los cómics 'literarios', basándose entre otras cosas en Lacan, quien consideró a las imágenes separadas del orden simbólico<sup>17</sup>, y afirmando que podemos reconocer imágenes sin ser mediadas por el lenguaje. La postura contraria es afirmar que siempre que vemos imágenes, estamos traduciéndolas simultáneamente al lenguaje verbal para poder entenderlas.

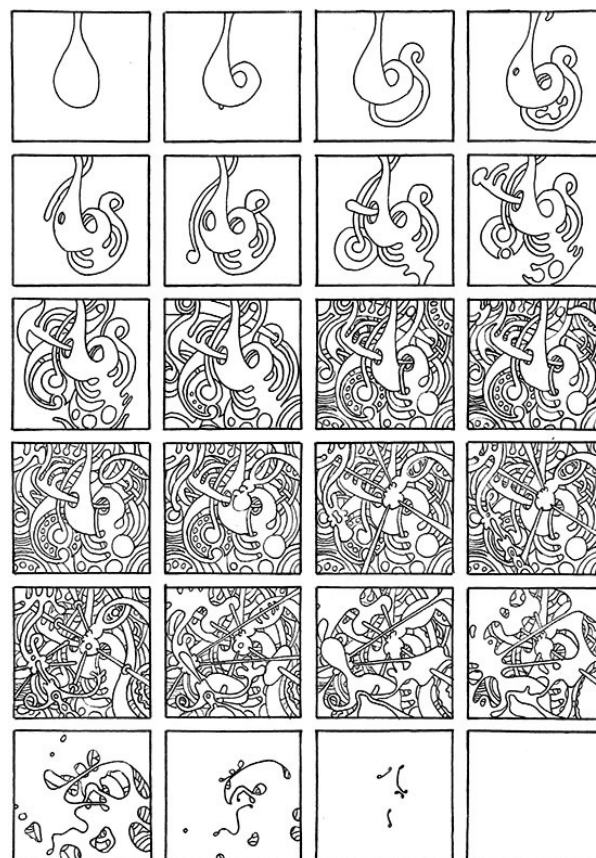
Un debate similar ocurre basándose en la ciencia cognitiva, donde hay estudios que afirman que la formación de conceptos y la percepción de causalidad puede ocurrir antes del desarrollo lingüístico<sup>18</sup>. Experimentos con la forma como se dan en la antología *Abstract Comics* son relevantes desde el punto de vista de los cómics tanto como desde la ciencia cognitiva y la semiología.

Andrei Tarkovsky, considerando el cine un medio visual, comparte una posición parecida respecto a la literatura, basándose en la inmediatez de lo visual frente a los símbolos y abstracciones del lenguaje verbal.

In this respect I classify cinema and music among the immediate art forms since they need no mediating language. This fundamental determining factor marks the kinship between music and cinema, and for the same reason distances cinema from literature, where everything is expressed by means of language, by a system of signs, of hieroglyphics. The literary work can only be received through symbols, through concepts – for that is what words are; but cinema, like music, allows for an utterly direct, emotional, sensuous perception of the work.<sup>19</sup>

Esta división entre un enfoque literario y uno visual, ha sido identificada también como una división entre drama y poesía por el autor de cómics Tom Hart, hablando de sus obras *New Hat* y *The Sands*, ambas con un argumento mínimo.

A continuum all these works vacillate on is Drama vs Poetry. Drama is the manipulation of



Pieza de Isaac Freeman en la antología *Abstract Comics*

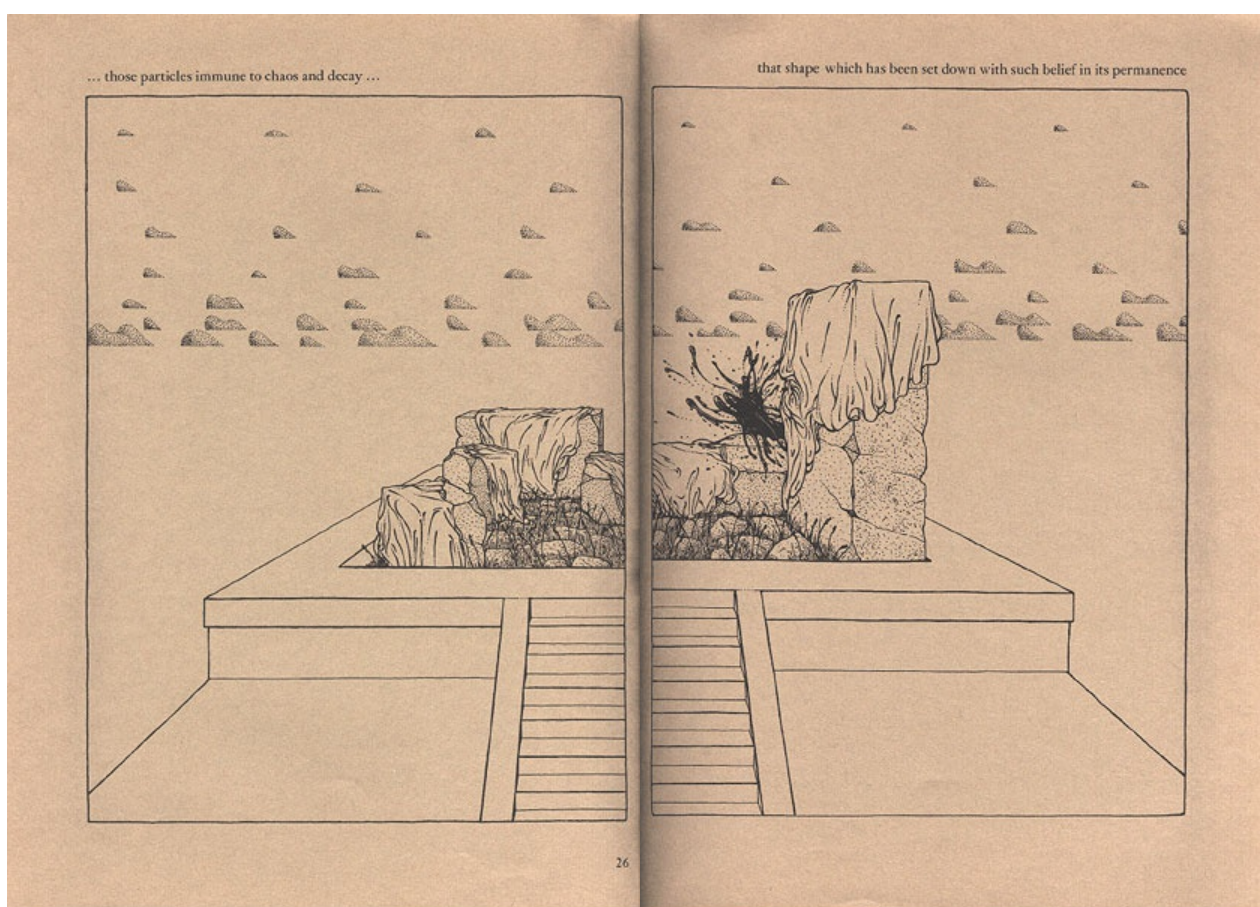
17 AULT, Donald. *Lacanian meditations on the comic page*. Imagetext Interdisciplinary Comic Studies Vol. 1 no. 1

18 GAUKER, Christopher (2005) *On the evidence for prelinguistic concepts*. Theoria: An International Journal for Theory, History and Foundations of Science Vol. 20, No. 3

19 TARKOVSKY, Andrei (1984) *Sculpting in time*. University of Texas Press pp 176

characters and events in opposition with each other. In its most extreme, it is superficial and distancing: tired action movies about good guys and bad guys. In its best examples, characters are deeply drawn and communicate, questioning and exploring the themes of the drama both in their behaviors and thoughts.

Poetry I would argue is the single image designed to provoke or evoke other impressions and ideas in the mind and inner eye of the audience. Poetic image is created using the images of our society: people, places, and time etc. At its most extreme and superficial, it is cloying, simplistic, Hallmark cards and childish posters. At its most astute, it uses hints of drama to offer up enough action, enough motion and opposition between the characters and other elements to suggest worlds within the audience and to allow meditative space within them.<sup>20</sup>



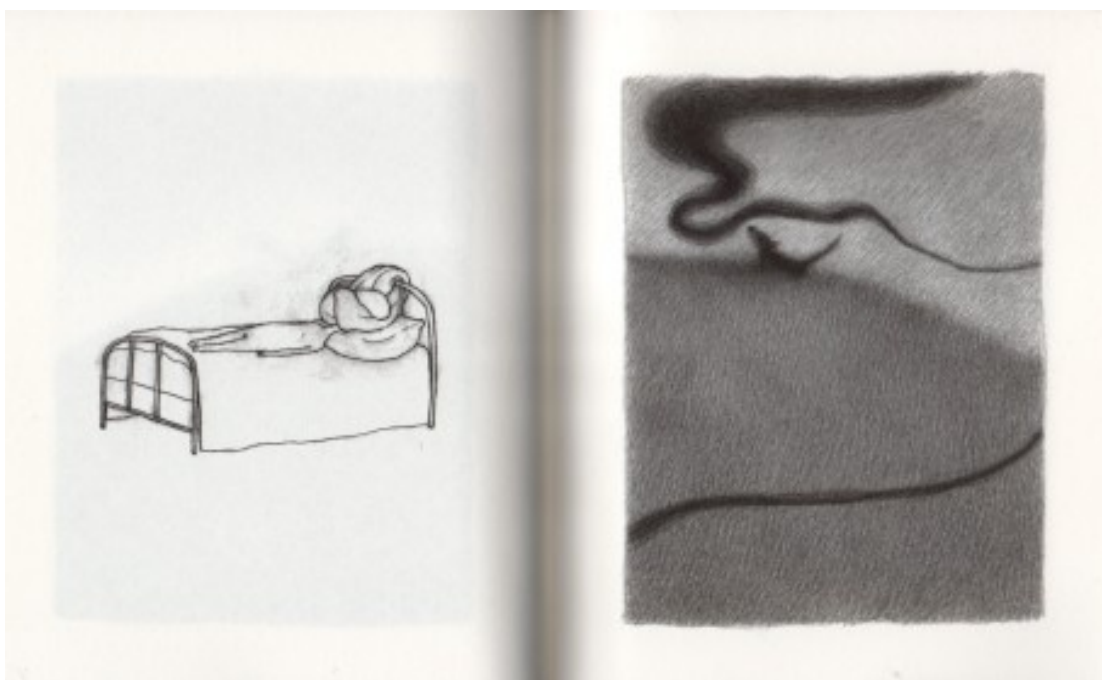
Martin Vaughn-James. Doble página de *The Cage*

Martin Vaughn-James es otro autor que aparentemente rechaza las convenciones literarias de argumento, tiempo y personajes, con su obra *The Cage*, publicada en 1975. Es una obra con texto pero resulta mucho más ambigua que los trabajos citados anteriormente, el texto a veces parece estar relacionado con las imágenes y a veces no. Se suceden imágenes de ruinas,

<sup>20</sup> HART, Tom (2009). *Drama vs poetry*. Artículo de blog <https://hutchowen.wordpress.com/2009/01/13/drama-vs-poetry-part-2/>

construcciones, interiores, enlazados entre sí, a veces los objetos se mueven o se resquebrajan. Hay críticos como Domingos Isabelinho<sup>21</sup> que consideran que sí tiene personajes, las imágenes serían una perspectiva en primera persona, y la jaula del título es la jaula con la que comienza el libro y se va transformando en diferentes lugares que encierran al lector-protagonista. En cualquier caso el resultado encajaría más con la definición de imagen poética que con la de drama que menciona Tom Hart, siendo una narrativa poco clara que funciona sugiriendo al lector ideas y conexiones entre elementos y dejando que llegue a sus propias conclusiones.

Hay autores que hoy en día siguen trabajando con unas claves parecidas de narrativa visual ambigua y sugerente, como Renée French en su obra *H Day*<sup>22</sup>. En *H Day* se narran dos situaciones simultáneamente, una en las páginas pares y otra en las impares, en una un personaje en una cama sufre transformaciones y en la otra se suceden imágenes aparentemente un poco aleatorias, aunque se repiten elementos y tiene cierta coherencia. A veces se establecen relaciones claras entre las dos historias que se narran y parece deducirse un significado de todo, pero depende mucho de la interpretación del lector.



Renée French. Doble página de *H Day*

---

21 ISABELINHO, Domingos (2005) *The Ghost of a Character: The Cage by Martin Vaughn-James*. Artículo online en indyworld [http://www.indyworld.com/indy/summer\\_2004/isabelinho\\_cage/](http://www.indyworld.com/indy/summer_2004/isabelinho_cage/)

22 FRENCH, Renee (2010) *H Day*. Picturebox

## **Cronograma de desarrollo de todo el proceso realizado**

La idea de partir del relato de Anna Kavan para el trabajo la tuve en marzo. Durante ese mes y una parte de abril estuve haciendo los dibujos sueltos del “storyboard”. La mayor parte de abril y mayo la dediqué a trabajar la versión final. Terminé a mediados de mayo, el tiempo restante hasta la entrega lo dediqué a crear la portada, maquetar y preparar el libro para imprenta, y realizar la memoria.



## **Presupuesto detallado de producción del trabajo plástico realizado**

Impresión y encuadernación de un prototipo 53'80 €

Gasto estimado de imprimir 200 ejemplares si quisiera autopublicar 850 €

Costes indirectos de herramientas necesarias para la realización del proyecto pero no directamente atribuibles a él

Tableta gráfica 100 €

Ordenador 850 €

Photoshop CC 17 € al mes.

**Aportación detallada de las referencias bibliográficas utilizadas, así como de las, en su caso, videográficas y documentales en general utilizadas.**

Teoría

- AULT, Donald. *Lacanian meditations on the comic page*. Imagetext Interdisciplinary Comics Studies vol. 1 no. 1. 2003
- BERONÄ, David. *Wordless books: the original graphics novels*. Harry N. Abrams. 2008.
- CHUTE, Hillary. *Comics as literature? Reading graphic narrative*. PMLA vol. 123, no. 2. 2008
- EISNER, Will. *Comics and sequential art*. Poorhouse Press 1985.
- GARCÍA, Santiago. *La novela gráfica*. Astiberri 2010.
- GARCÍA, Santiago. *Supercómic: mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Ed. Errata Naturae. 2013
- GROENSTEEN, Thierry. *Système de la bande dessinée*. Presses universitaires de France. 1997
- HART, Tom *Drama vs poetry*. Artículo de  
blog <https://hutchowen.wordpress.com/2009/01/13/drama-vs-poetry-part-2/> 2009
- ISABELINHO, Domingos. *Comics' Expanded Field and Other Pet Peeves*. Artículo en The Hooded Utilitarian <http://www.hoodedutilitarian.com/2011/08/comics-expanded-field-and-other-pet-peeves/> 2011
- MCCLOUD, Scott. *Understanding comics*. William Morrow Paperbacks 1993
- TARKOVSKY, Andrei. *Sculpting in time*. University of Texas Press 1984

Obras de referencia

- BOCHORAKOVA-DITTRICHOVA, Helena. *Childhood*. A.Zwemmer 1931
- BRECCIA, Alberto. *Informe sobre ciegos*. Ediciones B 1993.
- CHIPPENDALE, Brian. *Maggots*. Picturebox 2007.
- CRÉCY, Nicolas de. *Prosopopus*. Depuis 2009
- ERNST, Max. *Une Semaine de Bonte*. 1934
- FRENCH, Renée. *H Day*. Picturebox 2010.
- KAVAN, Anna. *Asylum Piece*. Peter Owens Publishers. 1973
- MASEREEL, Frans. *Passionate Journey*. City Light Publishers 1919
- MASEREEL, Frans. *The City*. Dover Publications, 1925
- MOLOTIU, Andrei. *Abstract Comics*. Fantagraphics 2009
- NUCKEL, Otto. *Destiny*. Delphin-Verlag 1926
- OTT, Thomas. *Cinema Panopticum*. Fantagraphics 2005.

TAN, Shaun. *The Arrival*. Lothian books 2007  
VAUGHN-JAMES, Martin. *The Cage*. Coach House Press 1975  
WARD, Lynd. *Gods' Man*. Dover Publications. 1929  
WOODRING, Jim. *Congress of the animals*. Fantagraphics 2011.  
YOKOYAMA, Yuichi. *Viaje*. Apa Apa 2010.



Anexo con las imágenes del trabajo acabado y sus fichas técnicas (que no computará para la contabilización del número de páginas).



Libro, 28 páginas a color, tapa dura. 24 x 21'7 cm.



















